

# **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN**

## **KERAJINAN ROTAN BERBASIS ANDROID**

**(Studi Kasus di Klaster Rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo)**

Makalah



Disusun Oleh :

Wahyu Priadi

Nurgiyatna, M.Sc., Ph.D

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2014**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Publikasi Ilmiah dengan Judul :

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN ROTAN BERBASIS ANDROID  
(Studi Kasus di Klaster Rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo)**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

WahyuPriadi

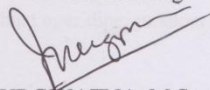
NIM : L200100001

Telah Disetujui Pada :

Hari : *Selasa*

Tanggal : *10 Juni 2019*

Pembimbing



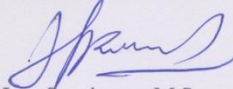
NURGIYATNA, M.Sc., Ph.D.

NIP : 881

Publikasi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal *27 Juni 2019*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN

## KERAJINAN ROTAN BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus di Klaster Rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo)

Wahyu Priadi, Nurgiyatna

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email : [wahyupriadi19@yahoo.co.id](mailto:wahyupriadi19@yahoo.co.id)

### ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mendorong manusia untuk menggunakan teknologi untuk berkembang. Kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya berbagai jenis aplikasi yang mampu memberikan kemudahan dalam aktivitas kehidupan sehingga memberikan manfaat bagi manusia. Saat ini teknologi *mobile* khususnya android tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mendapatkan informasi secara cepat dimana saja dan kapan saja. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membantu memulihkan penjualan kerajinan rotan di Klaster Rotan Trangsan yang saat ini sedang mengalami penurunan penjualan. Hal tersebut juga mempengaruhi perekonomian di daerah Trangsan, Gatak, Sukoharjo. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android yang diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu dalam kegiatan jual – beli.

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem menggunakan metode SDLC (*System Development Life cycle*). Selanjtnya perancangan dan pembangunan sistem dilakukan dengan proses perancangan UML (*Unfied Modelling Language*) dengan *use case*, *flowchart*, *diagram activity* dan diimplementasikan menggunakan aplikasi *Android Developer Tools* version : 22.01.v201305230001-685705, untuk membuat program berbasis android *mobile*.

Hasil pengujian dengan menggunakan kuisioner yang diberikan kepada 12 responden yang terdiri dari 2 penjual dan 10 pembeli terhadap aplikasi perancangan sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis android untuk penjual didapat presentase interpretasi sebesar 85%. Sedangkan hasil kuisioner yang diberikan kepada pembeli didapat presentase interpretasi sebesar 84%. Sehingga dari hasil kuisioner yang telah diberikan kepada penjual dan pembeli dapat disimpulkan aplikasi penjualan ini sangat bermanfaat.

**Kata kunci :** android, penjualan, klaster, rotan, teknologi informasi.

## PEDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mendorong masyarakat menggunakan teknologi untuk dapat berkembang. Saat ini teknologi *mobile* dan tablet PC tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana untuk mempermudah penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari misalnya untuk mendapatkan berbagai informasi dimana saja dan kapan saja.

Sentra industri rotan di Klaster Rotan Trangsan merupakan salah satu industri rotan terbesar di Indonesia yang mendistribusikan produknya secara lokal dan internasional. Produksi dari klaster rotan ini terdapat berbagai jenis produk antara lain kursi, meja dan aksesoris. Tetapi perkembangan penjualan rotan di Indonesia masih terkenadala beberapa masalah.

yaitu mengenai promosi dan proses pemasaran produk dari klaster ini. Dalam hal promosi dan pemasaran produk Klaster masih menggunakan cara yang sederhana yaitu melaui media cetak (leaflet, brosur) dan media *website* yang

berisi informasi dan baru-baru ini dibuat. Tentu media tersebut sangatlah kurang, Klaster Rotan Trangsan membutuhkan aplikasi yang dapat menunjang kinerjanya dalam proses promosi dan pemasaran untuk menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dibuat suatu aplikasi sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis *mobile* yang berisi informasi dari Klaster Rotan trangsan dan produk-produk kerajinan yang dengan mudah dapat dipesan. Sehingga pembeli tidak harus datang ke galeri Klaster untuk mendapatkan barang tersebut.

Oleh karena itu peneliti mencoba merancang suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pembeli/konsumen dari Klaster Rotan Trangsan tentang informasi dan produk kerajinan rotan di Klaster Rotan Trangsan yang diperlukan secara tepat yang dikemas melalui sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

## TIJAUAN PUSTAKA

Menurut Fachreza Irhas Pratama (2013), perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya berbagai jenis aplikasi yang mampu memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan. Salah satunya aplikasi android yang sedang berkembang dewasa ini. Android sebagai sistem operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*.

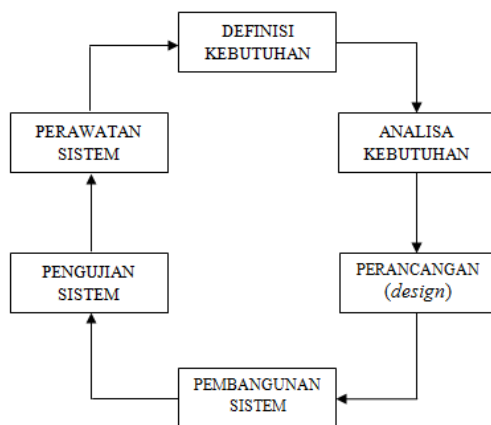
Andi Rachman (2012) *Aplikasi Inventaris dan Sistem Penjualan Perusahaan Batik dan Printing Usantex*. Berlatar belakang dari kondisi lapangan dimana perusahaan yang cukup besar tetapi masih menggunakan sistem secara sederhana atau manual. Maka penulis membuat aplikasi sistem penjualan dan inventaris dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan aplikasi Netbean dengan *database* MySQL, dan diharapkan dengan adanya sistem ini dapat memberikan kemudahan serta

dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

Wendy (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Objek pada CV Bhakti Karya”* menyatakan bahwa sistem informasi penjualan adalah salah satu bagian yang penting dari perusahaan. Banyak kerugian yang bisa timbul dari buruknya sistem informasi penjualan di suatu perusahaan. Metode yang digunakan yaitu Object Oriented Technology yang merupakan pengembangan perangkat lunak berdasarkan abstraksi objek-objek yang ada di dunia nyata. Desain sistem ini menggunakan UML dan alat bantu Microsoft Visio 2007. Pengembangan dan implementasi sistem yang meliputi struktur program, tampilan aplikasi yang dibuat menggunakan Visual basic 6, desain basis data menggunakan Microsoft Access 2007 dan desain laporan menggunakan Crystal Reports 8.5. Dasar pembuatan adalah objek yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

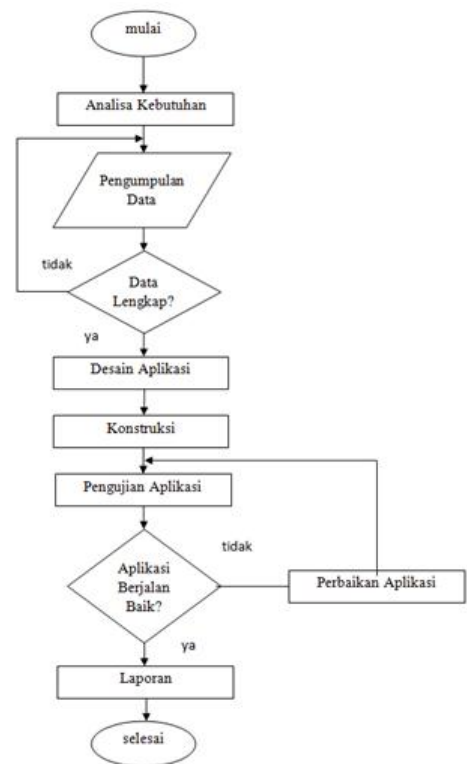
## METODE

Penelitian ini menggunakan metode SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) yaitu suatu metode yang memaparkan siklus hidup pengembangan sistem dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi.



**Gambar 1** Flowchart SDLC

Berikut adalah tahapan alur penelitian yang dijelaskan pada flowchart pada gambar 2.



**Gambar 2** Flowchar Alur Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dicapai dari penelitian ini adalah aplikasi sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis android yang berisi tentang informasi mengenai klaster rotan trangsan yang disajikan dalam dua bahasa Inggris dan Indonesia, baik profil dari klaster rotan trangs, kerajinan rotan yang ada di klaster rotan trangs yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu kursi, meja dan aksesoris. Serta sekaligus

dapat melakukan transaksi jual – beli secara langsung.

### 1. Halaman Splash



**Gambar 3** Halaman Splash

Halaman splash merupakan halaman pembuka atau halaman yang pertama kali muncul ketika program dijalankan dan secara otomatis akan menghilang dalam beberapa detik kemudian mengarah ke halaman berikutnya yaitu halaman menu utama.

### 2. Halaman Menu Utama



**Gambar 4** Halaman Menu Utama

Halaman Menu Utama yang akan muncul setelah halaman Splash tertutup. Menu utama terdapat 3 pilihan menu yaitu pilihan menu inggris, menu Indonesia dan keluar.

### 3. Halaman Menu inggris



**Gambar 5** Halaman Menu Inggris

Halaman menu Inggris ini menampilkan *Profile* yang berisi profil dari Klaster Rotan Trangsan. *Product* kerajinan rotan yang dibagi menjadi 3 kategori kursi, meja dan aksesoris. *Information* berisi informasi tentang cara pembayaran, cara pembatalan dan komplain dan *About* berisi pembuat aplikasi penjualan ini dalam bahasa Inggris.



#### 4. Halaman Profile



**Gambar 6** Halaman Profile

Tampilan pada halaman ini berupa profil dari Klaster Rotan trangsan yang disajikan dalam bahasa Inggris.

#### 5. Halaman Product

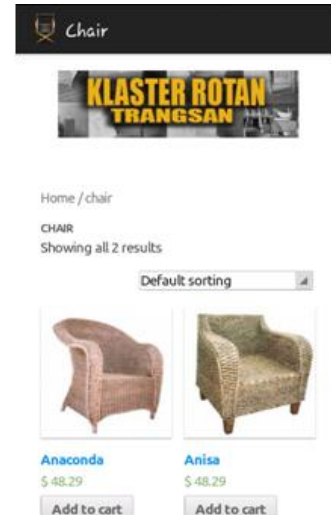


**Gambar 7** Halaman Product

Halaman ini menampilkan daftar produk kerajinan dalam 3 kategori yang akan merujuk ke sub menu yang ada didalamnya secara

lebih spesifik mengenai produk kerajinan rotan tersebut.

#### 6. Halaman Konten Product

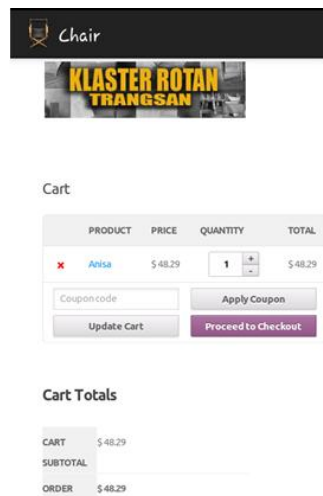


**Gambar 8** Halaman Konten Product

Halaman konten produk adalah seperti gambar diatas yang terdiri dari macam – macam kerajinan rotan yang telah terbagi menjadi menjadi 3 kategori kursi, meja dan aksesoris. Pada halaman ini juga terdapat harga dan keranjang belanja dimana *user* dapat membeli kerajinan yang diinginkan dengan cara memilih tombol tambah ke keranjang.



## 7. Halaman Cart



**Gambar 9** Halaman Cart

Halaman cart muncul ketika user memilih tombol *add to cart* yang artinya user akan membeli produk tersebut.

## 8. Halaman pembayaran

Billing Details

Country \*  
Indonesia

First Name \*      Last Name \*  
     

Company Name

Address \*  
Street address  
  
Apartment, suite, unit etc. (optional)

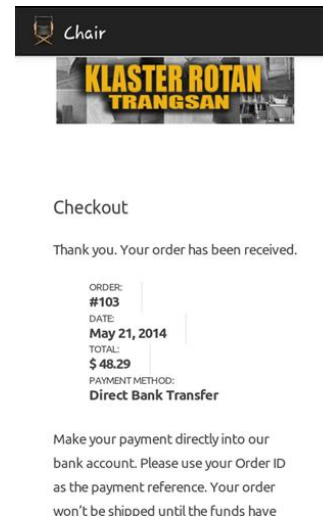
Town / City \*  
Town / City

**Gambar 10** Halaman pembayaran

Halaman pembayaran adalah halaman dimana user harus mengisi Negara, nama, alamat, *e-mail* dan

nomor *Handphone* untuk konfirmasi selanjutnya.

## 9. Halaman Faktur Pembelian



**Gambar 11** Halaman Faktur pembelian

Halaman ini menampilkan laporan bahwa pesanan sudah diterima oleh admin. Berisi data dari user yang telah membeli dan mengisi halaman pembayaran. Halaman ini juga menampilkan list order barang yang telah dibeli oleh user.

## 10. Halaman information



**Gambar 12** halaman information

Halaman informasi merupakan hasil ketika *user* memilih tombol information pada menu inggris. Halaman ini menampilkan tentang cara pembayaran, komplain dan cara pembayaran dalam bahasa inggris.

## 11. Halaman About



**Gambar 13** Halaman About

Halaman about berisi tentang nama aplikasi penjualan kerajinan rotan dan perancang aplikasi penjualan kerajinan rotan dalam bahasa inggris.

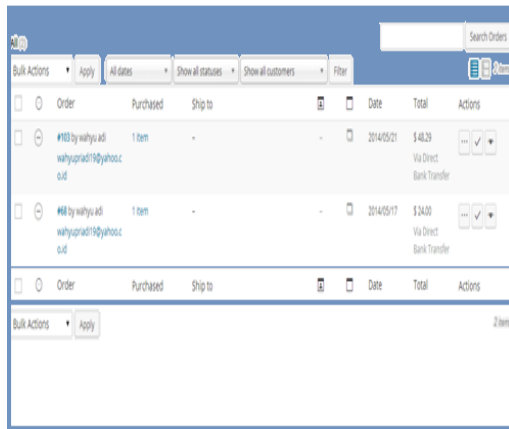
## 12. Halaman Login Website



**Gambar 14** Halaman Login

Halaman ini ditujukan untuk *admin*, sehingga hanya admin yang berhak mengoperasikan halaman ini. *Website* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu WordPress. Tampilan awal dari *website* (*wordpress*) yaitu form *login*, untuk mengakses seluruh halaman yang ada pada website admin harus memasukan username dan password.

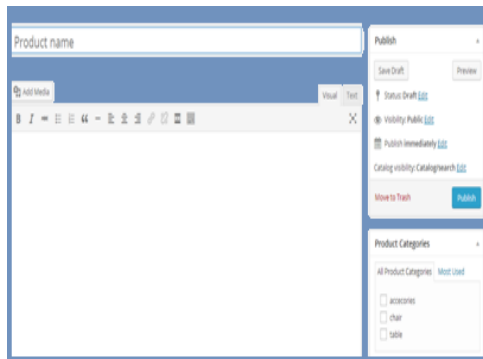
### 13. Halaman *Orders*



**Gambar 15** Halaman *Order*

Admin mengetahui pesanan melalui halaman *order* dan halaman ini untuk *admin* berinteraksi dengan konsumen.

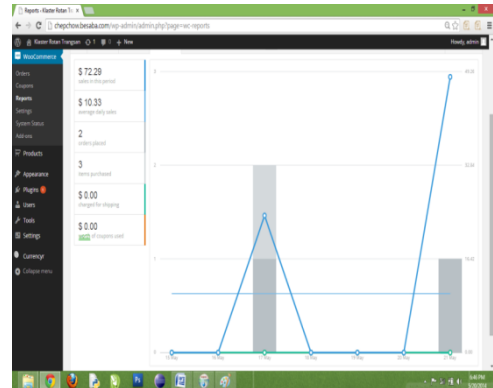
### 14. Halaman *Add-Product*



**Gambar 16** Halaman *Add-Product*

Halaman ini untuk menambahkan produk baru kedalam aplikasi website, pada halaman ini admin mengisikan nama produk, jenis kategori produk, dan deskripsi produk.

### 15. Halaman *Report*



**Gambar 17** Halaman *Report*

Halaman ini berisi laporan bulanan penjualan kerajinan rotan.

## PENGUJIAN

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan kepada pembeli yang dilakukan pada tanggal 19 mei 2014 bertujuan untuk mengetahui penilaian *user* terhadap sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis android. Baik buruknya penilaian aplikasi ini ditentukan dari hasil pengisian kuisisioner setelah pembeli mencoba mengoprasikan aplikasi penjualan tersebut. Kuisisioner ditujukan kepada 2 penjual dan 10 pembeli.

## Hasil Kuisioner Penjual

**Tabel 1** Hasil kuisioner penjual

No	Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Skor	Presentase
		SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)		
1.	Cara Pengoperasian		2			6	75%
2.	Tampilan Menarik	2				8	100%
3.	Bahasa Mudah Dipahami		2			6	75%
4.	Kelengkapan Menu		2			6	75%
5.	Efektif dan Efisien	1	1			7	87,5%
6.	Bermanfaat dalam pemasaran	2				8	100%

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

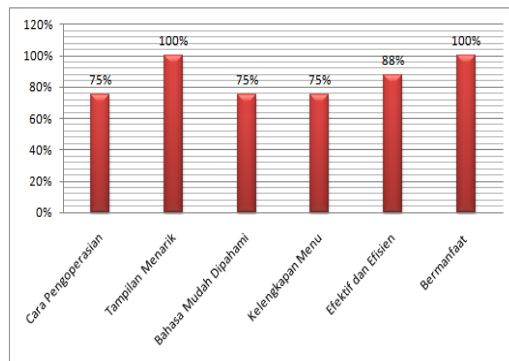
S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

Kuisioner yang diberikan kepada penjual yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini.

hasil perhitungan yang ada pada Tabel 1 dapat dibuat grafik presentase skor untuk penjual seperti berikut :



**Gambar 18** Grafik Kuisioner penjual

- Pertanyaan apakah aplikasi penjualan ini mudah dioperasikan menyebutkan 2 penjual menyatakan Setuju (S). 75% Presentase Interpretasi (P) mentakan bahwa cara pegoprasian aplikasi penjualan berbasis android ini mudah.
- Pertanyaan apakah tampilan aplikasi ini menarik menyebutkan 2 penjual menyatakan Sangat Setuju (SS). 100% Presentase Interpretasi (P) menyatakan bahwa tapilan menarik.
- Pertanyaan apakah bahasa pada aplikasi ini mudah dipahami menyebutkan 2 penjual menyatakan Setuju (S). 75% Prosentase Interpretasi (P) menyatakan aplikasi penjualan ini dari segi bahasa mudah dipahami.
- Pertanyaan kelengkapan menu menyebutkan 2 penjual

menyatakan Setuju (S). 75%

Presentase Interpretasi (P)

menyatakan bahwa menu aplikasi penjualan ini sudah legkap.

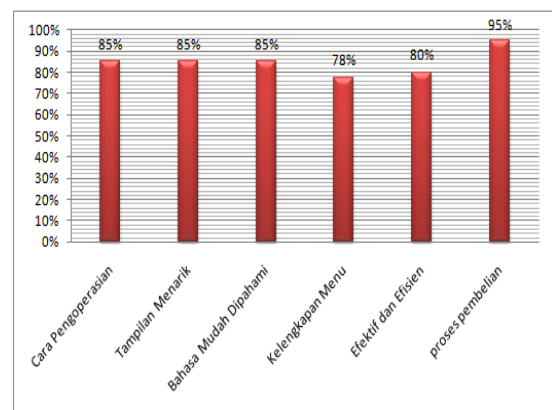
- e. Pertanyaan apakah aplikasi ini efektif dan efisien menyatakan 1 penjual Sangat Setuju (SS) dan 1 Penjual Setuju (S). 87,5 Presentase Interpretasi (P) menyatakan bahwa aplikasi penjualan ini sudah efektif dan efisien.
- f. Pertanyaan apakah aplikasi penjualan ini bermanfaat meyebutkan 2 penjual menyatakan Sangat Setuju (SS). 100% Presentase Interpretasi (P) menyatakan bahwa aplikasi penjualan ini sangat bermanfaat.

Hasil kuisisioner Pembeli

**Table 2** Hasil kuisisioner Pembeli

No	Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Skor	Prosentase
		SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)		
1.	Cara Pengoperasian	4	6			34	85%
2.	Tampilan Menarik	4	6			34	85%
3.	Bahasa Mudah Dipahami	4	6			34	85%
4.	Kelengkapan Menu	1	9			31	77.5%
5.	Kelengkapan informasi	2	8			32	80%
6.	Kemudahan dalam proses pembelian	8	2			38	95%

Kuisisioner yang kedua diberikan kepada 10 pembeli Klaster Rotan Trangsas. Hasil pada table diatas akan diproses sehingga menghasilkan grafik seperti dibawah :



**Gambar 19** Grafik Kuisisioner Pembeli

- a. Pertanyaan apakah cara pengoprasian aplikasi penjualan ini mudah meyebutkan 4 pembeli menyatakan Sangat Setuju (SS)

dan 6 pembeli menyatakan Setuju (S). 85% Presentase Interpretasi menyatakan bahwa aplikasi penjualan kerajinan rotan ini mudah dioperasikan.

- b. Pertanyaan apakah tampilan aplikasi ini menarik menyebutkan 4 pembeli menyatakan Sangat Setuju (SS) dan 6 pembeli Setuju (S). 85% Presentase Interpretasi menyatakan aplikasi penjualan ini menarik dari segi tampilan.
- c. Pertanyaan apakah bahasa pada aplikasi penjualan kerajinan rotan mudah dipahami menyebutkan 4 pembeli menyatakan Sangat Setuju (SS) dan 6 pembeli menyebutkan Setuju (S). 85% Presentse Interpretasi menyatakan aplikasi penjualan ini dari segi bahasa mudah dipahami.
- d. Pertanyaan apakah kelengkapan menu pada aplikasi penjualan ini sudah lengkap menyebutkan 1 pembeli menyatakan Sangat

Setuju (SS), 8 pembeli menyatakan Setuju (S) dan 1 pembeli menyatakan Kurang Setuju (KS). 77,5% Presentase Interpretasi menyatakan bahwa aplikasi penjualan kerajinan rotan berbasis android ini sudah cukup lengkap.

- e. Pertanyaan apakah informasi pada aplikasi ini sudah lengkap menyebutkan 3 pembeli menyatakan Sangat Setuju (SS), 6 pembeli menyatakan Setuju (S) dan 1 menyatakan Kurang Setuju (KS). 80% Presentase Interpretasi menyatakan aplikasi penjualan ini dari segi informasi sudah lengkap.
- f. Pertanyaan apakah proses pembelian pada aplikasi penjualan ini mudah dilakukan menyebutkan 8 pembeli menyatakan Sangat Setuju (SS) dan 2 pembeli menyatakan Setuju (S). 95% Presentase

Interpretasi menyatakan aplikasi penjualan kerajinan berbasis android ini sangat bermanfaat.

## **ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis android yang berfungsi untuk memberikan informasi dan jual – beli berbagai macam kerajinan rotan ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam sistemnya.

### **Kelebihan**

1. Berdasarkan kuisioner aplikasi ini mudah untuk dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, dari segi bahasa mudah di pahami, dari segi informasi cukup lengkap dan bermanfaat dalam penjualan.
2. Aplikasi ini dapat membantu proses jual – beli kerajinan rotan secara online dan aplikasi ini dapat memberikan informasi dan penjualan bagi kepada orang yang berminat dengan kerajinan rotan.

### **Kekurangan**

1. Sistem belum menyediakan layanan transaksi penjualan dan

Harga pada menu Inggris merupakan harga *offline*, untuk mengetahui harga *realtime* sesuai update kurs dolar, di harga menu Indonesia dengan klik harga dan pilih USD.

2. Produk yang tersedia belum semuanya dimasukan dalam aplikasi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan perancangan dan pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis android telah selesai dibuat dan telah dilakukan pengujian dengan mengambil sample sebanyak 12 orang yang terdiri dari 2 penjual dan 10 pembeli. Aplikasi penjualan kerajinan rotan berbasis android sebagai sarana informasi dan jual – beli dan mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi. Aplikasi penjualan ini praktis dan efisien. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perancangan sistem inofrmasi penjualan kerajinan rotan berbasis android, dengan tujuan memberikan informasi dan mempermudah transaksi jual – beli telah tercapai.



## DAFTAR PUSTAKA

Pratama, Fachreza Irhas. 2013. *Perancangan Aplikasi Informasi Budidaya Kelinci Berbasis Android*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Teknik Manajemen Informatika dan Komputer Amikom.

Rachman, Muhammad Andi (2012) “*Aplikasi Inventaris dan Sistem Penjualan Perusahaan Batik dan Printing Usantex*”. Skripsi Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wendy. 2009. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Objek pada CV Bhakti Karya*. Skripsi: Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Gunadarma.

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Wahyu Priadi

NIM : L200100001

Pendidikan : S1

Jurusan / Fakultas : Teknik Informatika / Komunikasi dan Informatika

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Tempat Lahir : Rembang

Tanggal Lahir : 13 Januari 1991

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat Rumah : Wonokerto Rt 01 Rw 01, Sale, Rembang

No. HP : 089688378744

Email : [Wahyupriadi19@yahoo.co.id](mailto:Wahyupriadi19@yahoo.co.id)